Lost Legends

Mike Elliott

Spielmaterial

• **5 Heldentableaus** – je 1 Held pro Spieler

Barbar, Jäger, Krieger, Assassine und Zauberin

• **50 Spielkarten Level 1 –** 30 Ausrüstungskarten & 20 Monsterkarten

Level 1: Ausrüstungskarte
Vorderseite Rückseite

Level 1: Monsterkarte
Vorderseite Rückseite

• **50 Spielkarten Level 2 –** 30 Ausrüstungskarten & 20 Monsterkarten

Level 2: Ausrüstungskarte
Vorderseite Rückseite

Level 2: Monsterkarte
Vorderseite Rückseite

• **50 Spielkarten Level 3 –** 30 Ausrüstungskarten & 20 Monsterkarten

Level 3: Ausrüstungskarte
Vorderseite Rückseite

Level 3: Monsterkarte
Vorderseite Rückseite

• **38 Goldmünzen –** 20 Stück 1er, 10 Stück 2er & 8 Stück 5er

• **24 Trophäenplättchen** – je 4 Stück pro Sorte

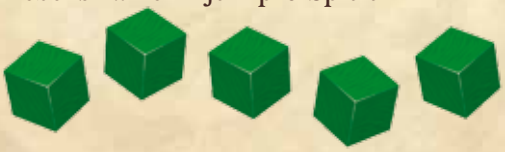
• **4 Wandertrophäen**

• **35 Legendenpunkt-Plättchen** – 25 Stück 1er & 10 Stück 5er

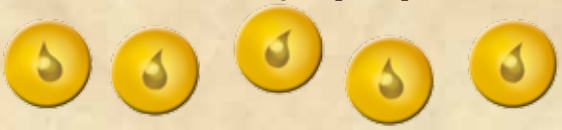
• 35 **Schadensmarker** – 25 Stück 1er & 10 Stück 5er

• **5 max-Lebensplättchen** – je 1 pro Spieler

• **5 Lebensmarker** – je 1 pro Spieler



• **5 max-Manaplättchen** – je 1 pro Spieler



• **5 Manamarker** – je 1 pro Spieler

• **5 Erfahrungsmarker** – je 1 pro Spieler

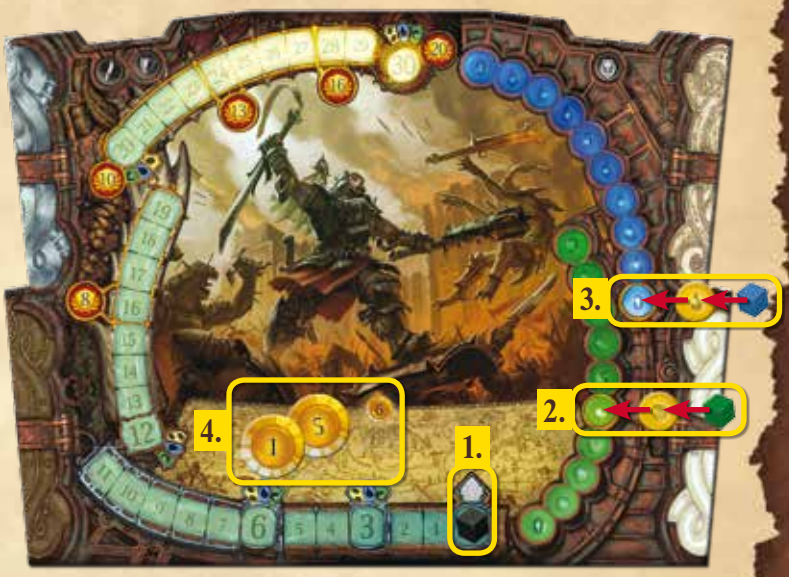
• **1 Spielanleitung & 1 Kartenerklärung**

Spielaufbau

Aufbau des Heldentableaus

Jeder Spieler wählt einen Helden und nimmt sich das entsprechende Tableau.

1. Ein Erfahrungsmarker wird auf das Feld 0 der Erfahrungsleiste gelegt.
2. Ein max-Lebensplättchen wird auf das goldumrandete Feld der Lebensleiste gelegt.
   Ein Lebensmarker kommt auf das Plättchen.
3. Ein max-Manaplättchen wird auf das goldumrandete Feld der Manaleiste gelegt.
   Ein Manamarker kommt auf das Plättchen.
4. Jeder Spieler nimmt sich die auf seinem Tableau angegebene Menge Gold und legt es auf die Ablage.



Nun wird ein Startspieler ausgelost.

Allgemeiner Spielaufbau

Die Trophäenplättchen mit gleicher Vorderseite bilden jeweils einen Stapel. Somit entstehen 6 Stapel die in aufsteigender Zahlenfolge geordnet werden.

Die 4 Wandertrophäen werden nebeneinander ausgelegt. Die Legendenpunkte und Schadensmarker sowie das Gold werden für jeden gut erreichbar als Vorrat bereitgehalten.

Kartenvorbereitung

Die Karten werden in 3 Stapel, entsprechend ihrer Rückseite (Level 1-3), sortiert. Mit jedem der 3 Stapel wird wie folgt verfahren:

- Zunächst werden Monster- und Ausrüstungskarten getrennt.
- Von dem Stapel Ausrüstungskarten gehen je nach Spieleranzahl folgende Karten aus dem Spiel:

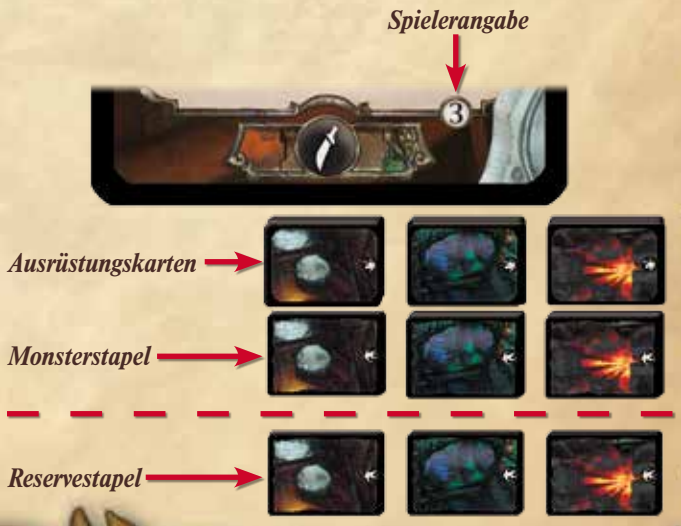
3 Spieler	*Karten mit Spielerangabe 4 und 5*
4 Spieler	*Karten mit Spielerangabe 5*
5 Spieler	*Keine Karten*

- Die Monsterkarten werden gemischt. Je Spieler werden 3 Karten abgezählt, sie bilden den Monsterstapel. Die übrigen Karten bilden den Reservestapel.

Die 9 gebildeten Stapel werden abseits des Spiels bereitgelegt.

Symbol der Ausrüstungskarten

Symbol der Monsterkarten



Spielablauf und Spielziel

In Lost Legends erleben die Spieler in drei aufeinanderfolgenden Leveln als legendäre Helden aufregende Abenteuer. Sie starten in den Ruinen (Level 1), erkunden dann die Höhlen (Level 2) und müssen sich schließlich in der Dämonenfestung (Level 3) behaupten.

Jeder Level wird in 2 Phasen gespielt.

Die Spieler verbessern ihre Fähigkeiten und stellen ihre Ausrüstung zusammen (Phase 1), um dann gut vorbereitet den Monstern entgegen zu treten (Phase 2).

Für besiegte Monster erhalten die Spieler Legendenpunkte.

Wer nach dem dritten Level die meisten Legendenpunkte besitzt, gewinnt als ruhmreichster Held das Spiel.

Level 1: Ruinen | *Level 2: Höhlen* | *Level 3: Dämonenfestung*

Ausrüstungskarten

Monsterkarten

Das Heldentableau

Fähigkeitenbereich: Hier können Helden neue Fähigkeiten erlernen.

Trophäenbereich: Hier können Helden Trophäen sammeln.

Leben/Mana: Das max-Lebens-/max-Manaplättchen zeigt den maximalen Wert an, den ein Held besitzen kann. Mit dem Lebens-/Manamarker stellt man das aktuelle Leben/Mana während eines laufenden Levels ein. Das maximale Leben/Mana eines Helden kann im Laufe des Spiels anhand von Karten und dem Erreichen neuer Heldenstufen gesteigert werden.

Ablauf eines Levels

Jeder Level besteht aus 2 Phasen:

1. Phase: Kampfvorbereitung
2. Phase: Monster bekämpfen

Zunächst wird der Monsterstapel des aktuellen Levels gemischt und verdeckt in die Tischmitte gelegt. Beginnend mit dem Startspieler deckt jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Monsterkarte auf und legt sie mittig vor sein Heldentableau. Eine weitere Karte wird als offene Monsterkarte neben den Monsterstapel gelegt.

1. Phase: Kampfvorbereitung

Jeder Spieler versucht sich durch eine gute Auswahl an Ausrüstungskarten optimal auf die Kämpfe vorzubereiten.

Anatomie einer Ausrüstungskarte

Die Kartentypen

Waffen:
- Nahkampf
- Fernkampf
- Magie

Rüstung:
- Rüstungsteile

Zauber:
- Schriftrollen
- Folianten

Artefakte:
- Schmuckstücke
- Medizin

Die Ausrüstungskarten des aktuellen Levels werden gemischt. Jeder Spieler erhält 6 Karten und nimmt sie auf die Hand.

Die Zusammenstellung der Ausrüstung findet in 5 Runden statt.

Zu Beginn jeder Runde wählt jeder Spieler gleichzeitig eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab.

Die restlichen Karten gibt er an seinen linken Nachbarn weiter, indem er sie verdeckt vor dessen Heldentableau ablegt.

Haben alle Spieler eine Karte gewählt, deckt der Startspieler seine Karte auf. Diese muss er auf eine von zwei möglichen Arten an sein Heldentableau anlegen:

- Als Ausbau der eigenen Fähigkeiten (kostenlos) **oder**
- Als Ausrüstung (kostenpflichtig)

Als Ausbau der eigenen Fähigkeiten

Fähigkeiten lassen Helden ihre Waffen effektiver nutzen und verringern die Kosten für neue Ausrüstung.

Der Spieler dreht die Karte um 180° und schiebt sie im Fähigkeitenbereich so unter das Heldentableau, dass nur noch das Fähigkeitensymbol sichtbar ist.

Ab sofort besitzt der Spieler diese Fähigkeit.

Handelt es sich um eine bereits vorhandene Fähigkeit, so erreicht er die nächste Stufe in dieser Fähigkeit.

Zusätzlich erhält der Spieler je nach Level Gold:

Level	Gold
Ruinen	1
Höhlen	2
Dämonenfestung	3

Beispiel: Der Spieler schiebt seine Ausrüstungskarte als Fähigkeit unter das Tableau. Ab jetzt besitzt er die Fähigkeit Fernkampf. Zusätzlich erhält er 1 Gold.

Anmerkung: Einige Ausrüstungskarten erfordern, dass ein Spieler eine höhere Fähigkeitsstufe besitzt, um alle Effekte der Karte nutzen zu können.

Beispiel: Der Spieler besitzt die Fähigkeit Nahkampf in der zweiten Stufe. Jetzt kann er anstatt 2 insgesamt 5 Schaden mit seiner Waffe austeilen.

Als Ausrüstung

Um die Karte als Ausrüstung anzulegen, muss der Spieler das geforderte Gold in den allgemeinen Vorrat zahlen.

Der zu bezahlende Betrag entspricht den auf der Karte angegebenen Kosten minus aller Abzüge, die ein Spieler aufgrund seiner Fähigkeiten nutzen kann. Die vorhandenen Fähigkeiten werden im Fähigkeitenbereich des Heldentableaus abgelesen.

Beispiel: Die Ausrüstungskarte kostet nur noch 4 Gold anstatt 6, da der Spieler aufgrund seiner Fähigkeiten 2 Abzüge nutzen kann.

Abzüge durch Fähigkeiten:

Jeder Abzugskasten stellt eine Bedingung bezüglich einer Fähigkeit und deren Stufe. Besitzt der Spieler die Fähigkeit in der geforderten Stufe oder höher, erhält er den Abzug.

Beispiel: Der Spieler besitzt die Fähigkeit in der geforderten Stufe und nutzt somit den Abzug, um die Kosten auf 0 Gold zu reduzieren.

Jeder einzelne Kasten wird getrennt für sich betrachtet. Werden die Bedingungen mehrerer Kästen erfüllt, kann der Spieler jeden einzelnen Abzug nutzen.

Beispiel: Der Spieler kann beide Abzüge nutzen, da jeder Abzugskasten für sich betrachtet wird. Er reduziert die Kosten somit auf 0 Gold.

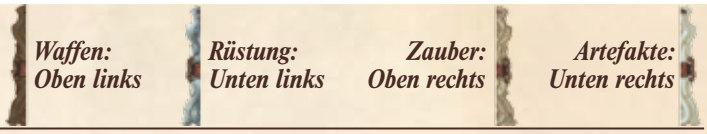
In manchen Kästen gibt es eine **entweder | oder** Bedingung. Der Spieler muss hier nur eine der beiden Bedingungen erfüllen, um den Abzug zu erhalten. Auch wenn der Spieler beide Bedingungen erfüllt, erhält er nur einen Abzug.

Beispiel: Obwohl der Spieler beide Bedingungen des entweder | oder Abzugskastens erfüllt, erhält er nur einmalig den Abzug. Die Karte kostet ihn noch 4 Gold.

Der Spieler legt nun die Ausrüstung an sein Heldentableau an.

Ausrüstungskarten anlegen:

Für jede Ausrüstungskarte gibt es genau eine Anlegestelle. Sie wird an die Anlegestelle angelegt, die zum Anlegestreifen der Karte passt.



An jede Anlegestelle können maximal 3 Karten angelegt werden.

Das Anlegen von gleichen Karten ist nicht erlaubt.

Besonderheit Waffen:

Von jeder Waffenart (Nahkampf, Fernkampf und Magie) darf nur eine Waffe angelegt werden.

Besonderheit Rüstung:

Eine komplette Rüstung besteht aus Brustpanzer, Schild und Helm. Kein Rüstungsteil darf doppelt angelegt werden.

Umwandlung von Ausrüstung in Fähigkeiten:

Bevor ein Spieler die neue Ausrüstungskarte bezahlt und anlegt, kann er eine oder mehrere bereits ausliegende Ausrüstungskarten als Ausbau der eigenen Fähigkeiten verwenden.

Die Karte wird von der Anlegestelle entfernt und in den Fähigkeitenbereich verschoben. Für diesen Ausbau der Fähigkeiten bekommt der Spieler kein Gold.

Die erhaltene Fähigkeit gilt ab sofort und zählt für mögliche Abzüge der gewählten Ausrüstungskarte.

Beispiel: Der Spieler hat das Langschwert ausgewählt und entscheidet sich, sein Kurzschwert zum Ausbau der eigenen Fähigkeiten umzuwandeln, bevor er die Kosten für das Langschwert bezahlt. Er erhält zwar kein Gold für die Umwandlung, erreicht aber die zweite Stufe in der Nahkampf-Fähigkeit und reduziert somit die Kosten für das Langschwert auf 0.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe, bis alle Spieler ihre Karte angelegt haben.

Anschließend nehmen alle Spieler die an sie weitergegebenen Ausrüstungskarten auf die Hand und die nächste Runde beginnt. Nach der 5. Runde geht die noch übrig gebliebene 6. Karte aus dem Spiel.

2. Phase: Monster bekämpfen

Die Spieler versuchen möglichst viele der in diesem Level auftauchenden Monster zu besiegen, um Erfahrungspunkte und die begehrten Trophäenplättchen zu sammeln.

Anatomie einer Monsterkarte

Die Monsterarten

Name

Schadensmodifikation
/2 = halbieren
x2 = verdoppeln
ø = negieren

Erfahrungspunkte und Gold:
Die Anzahl Erfahrungspunkte und Gold, die ein Monster einbringt, wenn es besiegt wurde.

Textfeld:
Hier steht der spezielle Monstereffekt.

Angriffsschaden:
Zeigt Schadensart und Schadensmenge an, den ein Monster bei einem Angriff verursacht.

Leben:
Dieser Wert bezeichnet, wie viel Schaden das Monster aushält, bevor es besiegt ist.

Trophäensymbol

Beginnend mit dem Startspieler kämpfen alle Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn gegen das vor ihrem Heldentableau liegende Monster. Ein Kampf wird in folgenden Aktionen ausgeführt:

- **1. Monsterkarte aufdecken**
- **2. Monster auswählen**
- **3. Angreifen**
- **4. Monsterangriff**
- **5. Kampfauswertung**

1. Monsterkarte aufdecken

Liegt kein offenes Monster neben dem Monsterstapel aus, wird die oberste Monsterkarte aufgedeckt und als neues offenes Monster ausgelegt.

2. Monster auswählen

Zwei verschiedene Ausgangssituationen sind möglich:

a) Der Spieler hat bereits ein Monster vor seinem Heldentableau liegen. Er muss sich entscheiden:

Er greift das Monster an

Es geht weiter mit 3. Angreifen.

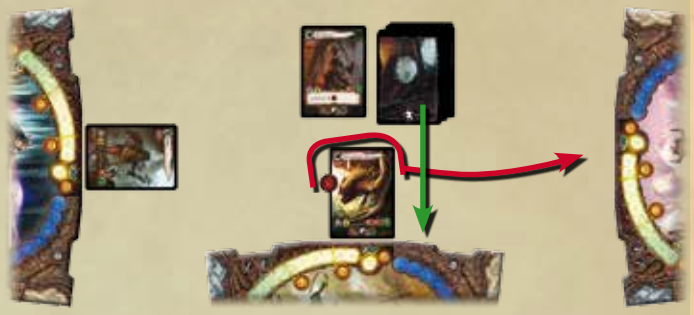
Er gibt das Monster an einen Mitspieler weiter

Diese Möglichkeit kann nur gewählt werden, wenn ein oder mehrere Spieler kein Monster vor ihrem Tableau liegen haben. Das Monster wird an den nächsten freien Spieler entgegen des Uhrzeigersinns abgegeben. Dieser legt es vor sein Heldentableau.

Anschließend nimmt der Spieler entweder das offene Monster oder zieht die oberste Karte vom Monsterstapel und muss dieses angreifen.

Es geht weiter mit ■ 3. Angreifen.

Anmerkung: Sollten schon Schadensmarker auf dem Monster liegen, werden diese mit übergeben.



b) Der Spieler hat noch kein Monster vor seinem Tableau liegen. Er muss sich entscheiden:

Er nimmt das offene Monster und greift es an

Es geht weiter mit ■ 3. Angreifen.

Er zieht ein Monster vom Monsterstapel

Der Spieler kann das Monster entweder angreifen oder an einen Mitspieler weitergeben. Es gelten die oben beschriebenen Voraussetzungen.

Anmerkung: Ist der Monsterstapel aufgebraucht, muss er das offene Monster nehmen.

Wird das Monster weitergegeben, zieht der Spieler ein weiteres Monster vom Stapel. Dieses muss er angreifen. Es geht weiter mit ■ 3. Angreifen.

Anmerkung: Hat der Spieler das letzte Monster des Stapels weiter gegeben, ist sein Zug beendet.

■ 3. Angreifen

Nun folgt der Kampf gegen das Monster. Der erste Angriff gehört dem Spieler. Ein Angriff läuft wie folgt ab:

Der Spieler wählt genau **eine** seiner Waffen und darf den Angriff durch Schriftrollen, Folianten und Schmuckstücke verstärken.

Der Schaden wird unter Berücksichtigung der Schadensmodifikationen des Monsters ermittelt.

Der angerichtete Schaden wird in Schadensmarkern auf die Monsterkarte gelegt.

Beispiel: Der Spieler wählt als Waffe die Streitaxt und verstärkt seinen Angriff durch die Arkane Energie. Auf diesem Wege fügt er dem Monster ausschließlich Magieschaden zu, welcher dank der Schadensmodifikationen des Monsters noch verdoppelt wird. Somit kann er das Monster mit nur einem Angriff besiegen.

Anmerkung: Wie man Schaden genau ermittelt wird auf der nächsten Seite erklärt.

Das Monster ist besiegt

Es ist besiegt, wenn es mindestens so viel Schaden erlitten hat, wie es Leben hat. In diesem Fall geht es weiter mit ■ **5. Kampfauswertung.**

Das Monster hat überlebt

Es geht weiter mit ■ 4. Monsterangriff.

Schaden ermitteln:

In Lost Legends kann auf 4 verschiedene Arten Schaden zugefügt werden: Nahkampfschaden, Fernkampfschaden, Magieschaden und Chaosschaden.

Die Zahl vor dem Symbol gibt die Höhe des Schadens an, die durch einen Angriff verursacht werden kann.

Nahkampfschaden *Fernkampfschaden* *Magieschaden* *Chaosschaden*

Schaden durch Waffen

Alle Waffen funktionieren nach demselben Prinzip.
Die oberste Zeile im Textfeld gibt den Basisschaden an, den jeder Held mit dieser Waffe zufügen kann, egal welche Fähigkeiten er besitzt.
Der Schaden der folgenden Zeilen wird zum Basisschaden addiert, vorausgesetzt der Spieler erfüllt die dort geforderten Bedingungen. Es gibt zwei Bedingungen, zusätzlichen Schaden zu verursachen:

Wenn: Der Spieler muss die dargestellte(n) Fähigkeit(en) mindestens in der geforderten Stufe besitzen, um den zusätzlichen Schaden zu verursachen.
Für: Der Spieler muss die geforderte Menge Mana ausgegeben, um den Effekt zu erhalten. Besitzt er ausreichend Mana, kann er dies auch mehrfach tun.
[max. 1] bedeutet, der Spieler kann den Effekt nur einmal je Angriff nutzen.
Wichtig: *Besitzt der Spieler keine Waffe, dann verursacht er 1 Nahkampfschaden.*

Basisschaden
Wenn
Für und [max. 1]

Karte: Magische Armbrust

Beispiel: Der Spieler fügt 2 Fernkampfschaden als Basisschaden und 2 Magieschaden extra zu, wenn er entweder die Fernkampf- oder die Magiefähigkeit besitzt. Zusätzlich kann er Mana ausgeben, um weiteren Magieschaden zuzufügen, allerdings nur, wenn er die Magie-, Fernkampf- und die Rüstungs-Fähigkeit besitzt.

Anmerkung: Ausgegebenes Mana wird auf der Manaleiste abgetragen.

Schaden durch Zauber & Artefakte

Diese stehen dem Spieler nur einmal im aktuellen Level zur Verfügung, um Schaden zu bewirken. Wird der Effekt genutzt ist die Karte verbraucht. Zur Kennzeichnung wird die Karte um 180° gedreht.

Anmerkung: Der Effekt der Karten wird im Anhang erläutert.

Schadensmodifikationen des Monsters

Die 4 verschiedenen Schadensarten zeigen je nach Monster unterschiedliche Wirkung.
Es gibt 3 unterschiedliche Modifikationen:

x2 = Verdopplung des Schadens
/2 = Halbierung des Schadens. Es wird immer aufgerundet.
ø = Kein Schaden

Verursacht der Spieler Schaden in mehreren Schadensarten, wird der Schaden einzeln ermittelt und dann addiert. Die entsprechende Menge Schadensmarker wird auf der Monsterkarte abgelegt.

Anmerkung: Modifiziert ein Monster einen Schadensart nicht, erhält es von dieser Art den vollen Schaden.

Beispiel: Der Spieler fügt mit der Streitaxt 1 Fernkampfschaden als Basisschaden und 1 Nahkampfschaden durch seine Nahkampf-Fähigkeit dem Monster zu. Der Fernkampf- und Nahkampfschaden wird jeweils halbiert – dann aufgerundet und die Ergebnisse addiert. So erleidet das Monster 2 Schaden.

4. Monsterangriff

Hat ein Monster den Angriff überlebt, greift es an und der Spieler muss sich verteidigen. Die Höhe und Art des Schadens, die ein Monster verursacht, ist durch den Angriffsschaden auf der Monsterkarte angegeben.

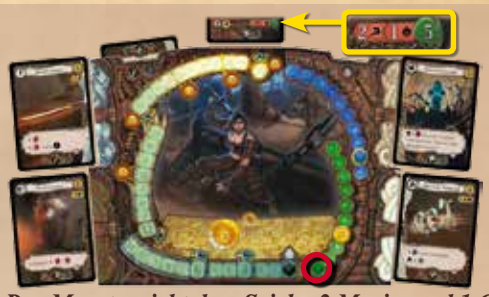
Beispiel: Das Monster greift den Spieler mit 2 Magieschaden und 1 Chaosschaden an.

Mit Hilfe von Rüstung, Zaubern und Artefakten kann der Spieler den Schaden komplett abwehren oder verringern. Brustpanzer und Schilde verbrauchen sich nicht und stehen für den ganzen Level zur Verfügung. Helme verbrauchen sich so lange nicht, bis ihr Verbrauchen Effekt genutzt wird. Zauber und Artefakte verbrauchen sich immer.

Nicht abgewehrter Schaden wird auf der Lebensleiste mit dem Lebensmarker abgetragen. Er kann nicht unter den Wert 0 fallen.

Sinkt das Leben auf 0, hat der Spieler die Möglichkeit, durch Medizin sein Leben wieder aufzufüllen. Kann er sein Leben nicht wieder auffüllen, ist der Spieler besiegt und es geht weiter mit **5. Kampfauswertung.**

Besitzt der Held noch mindestens 1 Lebenspunkt ist der nächste Spieler an der Reihe, er setzt den Kampf in seinem nächsten Zug fort.



Beispiel: Das Monster zieht dem Spieler 2 Magie- und 1 Chaosschaden ab. Der Spieler kann den Schaden nicht verhindern. Sein Leben sinkt zwar auf 0, aber…

…er kann noch die Medizin Arkaner Verband verbrauchen. Somit steigt sein Leben wieder auf 1.

Spezielle Monstereffekte:

Monster können besondere Effekte besitzen. Diese sind im Textfeld der Monsterkarte festgehalten. Der Zeitpunkt des Eintritts dieser Effekte hängt vom jeweiligen Schlüsselwort vor dem Effekt ab:

Beim Angriff

Der Effekt wird bei jedem **4. Monsterangriff** ausgelöst.

Level 3: Knöcherner Teufel

Beispiel: Der knöcherne Teufel greift an und alle Spieler (nicht nur der Angegriffene) erleiden 1 Chaosschaden. Die Spieler können versuchen, sich dagegen zu verteidigen.

Ansturm

In zwei Situationen kommt es zum Ansturm:

a) Zieht der Spieler ein Monster vom Stapel, trifft der Effekt einmalig den Spieler.

Level 2: Harpyie

Beispiel a): Die Harpyie wird von einem Spieler gezogen. Nun muss dieser Spieler eine seiner Schriftrollen oder Schmuckstücke verbrauchen (ohne sie zu nutzen).

b) Wird das Monster aufgedeckt und offen in die Mitte gelegt, trifft der Effekt einmalig den Spieler, der aktuell die Wandertrophäe des gezogenen Monstertyps besitzt. Hat kein Spieler diese Trophäe, tritt der Effekt nicht ein.

Beispiel b): Die Harpyie wird offen in die Mitte gelegt. Nun muss der Spieler mit der Humanoiden-Trophäe (Krieger, rechts) eine seiner Schriftrollen oder Schmuckstücke verbrauchen (ohne sie zu nutzen).

Der Ansturm Effekt tritt nicht beim Aufdecken der Monster zu Beginn eines jeden Levels und bei der Weitergabe an einen Mitspieler ein.

Beispielkampf: Assassine vs. Untoter Oger

1.

Der Spieler benutzt den Langbogen, obwohl der untote Oger Fernkampfschaden negiert. Arkane Energie lässt ihn nämlich den Fernkampf- in Magieschaden umwandeln und erhöht den verursachten Schaden noch um 1 Magieschaden.
Des Weiteren benutzt der Spieler Blitzschlag für einen weiteren Punkt Magieschaden. Er addiert den Schaden und kommt auf 6 Magieschaden, nicht genug um den untoten Oger zu besiegen. Bevor er sich verteidigen muss benutzt er noch 1 Mana, um den Blitzschlag wiederherzustellen.

3.

Der Spieler wehrt 1 Nahkampfschaden mit seinem Eichenschild und den restlichen Nahkampfschaden mittels Ausweichen ab. Den 1 Punkt Chaosschaden kann er nicht verhindern und setzt daher seinen Lebensmarker von 3 auf 2.

2.

Der untote Oger greift nun an und richtet 3 Nahkampfschaden beim Spieler und 1 Chaosschaden beim Spieler und allen weiteren Spielern an.

4.

Nachdem sich auch die **übrigen Spieler** gegen den 1 Punkt Chaosschaden verteidigt haben und ihrerseits gegen ihr Monster gekämpft haben, kann der Spieler dem Monster in der nächsten Runde mit seinem Kurzschwert den Rest geben.

5. Kampfauswertung

Zwei verschiedene Ausgangssituationen sind möglich:

a) Das Monster wurde besiegt:

Der Spieler rückt seinen Erfahrungsmarker auf der Erfahrungsleiste um den auf der Monsterkarte aufgedruckten Erfahrungswert vor.

Landet oder überschreitet der Marker dabei die Felder 3, 6, 12, 20 oder 30, steigt der Spieler jeweils eine Heldenstufe auf und kann sich immer für eine der folgenden Belohnungen entscheiden:

a)		2 Gold aus dem Vorrat nehmen.
b)		Leben erhöhen und das max-Lebensplättchen sowie den Lebensmarker ein Feld auf der Lebensleiste nach oben schieben.
c)		Manavorrat erhöhen und das max-Manaplättchen sowie den Manamarker ein Feld auf der Manaleiste nach oben schieben.

Nun verteilt der Spieler die auf der Monsterkarte aufgedruckte Menge Gold. Dabei geht das erste Gold an den Spieler selbst, das zweite an den linken und das dritte an den rechten Nachbarn. Sind mehr als 3 Gold zu verteilen, wiederholt man den Vorgang, bis alles Gold verteilt ist.

Anschließend legt er die Schadensmarker in den Vorrat zurück, dreht die Monsterkarte um 180° und schiebt sie im Trophäenbereich so unter das Heldentabeau, dass nur noch die Trophäe gut sichtbar ist.

Jetzt wird kontrolliert, ob der Spieler die der Trophäe entsprechende **Wandertrophäe** erhält. Es gibt 3 mögliche Situationen:

Die Wandertrophäe liegt in der Tischmitte

Der Spieler nimmt sich die Trophäe, sowie einen Legendenpunkt aus dem Vorrat und legt sie auf sein Heldentableau.

Ein anderer Spieler hat die Wandertrophäe

Die beiden Spieler zählen die entsprechenden Trophäen in ihrem Trophäenbereich und vergleichen die Anzahl. Hat der Spieler am Zug die gleiche oder eine höhere Anzahl, nimmt er die Wandertrophäe sowie einen Legendenpunkt aus dem Vorrat und legt sie auf sein Heldentableau. Ist die Anzahl niedriger, passiert nichts.

Der Spieler hat bereits die Wandertrophäe

Es passiert nichts.

Beispiel: Der Spieler besiegt einen Lindwurm (Level 1) und erhält 2 Erfahrungspunkte. Dadurch erlangt er die nächste Heldenstufe und entscheidet sich sein Leben zu erhöhen. Er schiebt seinen Lebensmarker und das max-Lebensplättchen um eine Position nach oben.

… Nun verteilt der Spieler die 4 Gold: Das erste geht an ihn selbst, das zweite an seinen linken Nachbarn, das dritte an seinen rechten und das letzte geht wieder an ihn. Der (hier im Beispiel) gegenüberliegende Spieler geht leer aus.

… Er dreht den Lindwurm um 180° und schiebt ihn unter sein Heldentableau zu den Trophäen.

Beispiel: Der Spieler am Zug (rechts) hat gerade einen Drachen besiegt. Er nimmt sich die Wandertrophähe vom derzeitigen Besitzer und einen Legendenpunkt aus dem Vorrat.

Abschließend prüft der Spieler, ob er noch ein **Trophäenplättchen** bekommt.

Jedes Trophäenplättchen stellt eine Bedingung, die der Spieler erfüllen muss, um das Trophäenplättchen zu erhalten.

Von **jedem** der 6 Trophäenstapel kann ein Spieler **nur eine Trophäe** bekommen.

Bedingungen der Trophäenplättchen	
2er	Der Spieler benötigt zwei der geforderten Trophäen.
3x	Der Spieler benötigt 3 gleiche Trophäen von einer der 4 Monsterarten.
4er	Der Spieler benötigt mindestens eine Trophäe von allen 4 Monsterarten.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

2er *3x* *4er*

Beispiel: Der Spieler erlangt als erster 3 gleiche Trophäen und erhält somit das 3x-Trophäenplättchen mit dem Legendenpunktwert von 8.

b) Der Spieler wurde besiegt:

Das Monster geht aus dem Spiel und wird zurück in die Schachtel gelegt.

Nun verliert der Spieler eine seiner Fähigkeiten. Er wählt eine aus und legt die entsprechende Karte zurück in die Schachtel. Hat er nur seine zwei Start-Fähigkeiten, verliert er keine Fähigkeit.

Bis zum Ende der **2. Phase: Monster bekämpfen**, wird der Spieler bei der Zugreihenfolge übersprungen. Er erhält aber weiterhin Gold durch Monster, die vom linken oder rechten Nachbarn besiegt werden.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Beispiel: Der Spieler wurde vom Troll (Level 2) besiegt. Er legt das Monster und eine seiner Fähigkeiten zurück in die Schachtel.

Anmerkung: An einen besiegten Spieler kann kein Monster mehr weitergegeben werden.

Phasen-Ende & Level-Ende

Wählt ein Spieler in der Aktion **2. Monster wählen** die letzte Monsterkarte aus der Tischmitte, beginnt nach seinem Zug das Phasen-Ende:

Jeder Spieler ist nun noch einmal an der Reihe und hat die Chance sein Monster zu besiegen.

Hat ein Spieler zu diesem Zeitpunkt kein Monster mehr vor sich liegen, oder ist bereits besiegt, wird er in der Zugreihenfolge übersprungen.

Die zwei Aktionen **1. Monsterkarte aufdecken** und **2. Monster wählen** werden nicht mehr ausgeführt.

Ist nach dem Zug eines Spielers weder das Monster, noch der Spieler besiegt, flieht das Monster und es wird zurück in die Schachtel gelegt. Es kommt hierbei nicht zur **5. Kampfauswertung.**

Beispiel: Der Babar hat sich das letzte Monster aus der Mitte genommen und kämpft gegen es. Nun beginnt das Phasen-Ende: Die Zauberin hat kein Monster vor sich liegen und setzt aus. Nun haben Assassine, Krieger und der Barbar noch 1 Kampf um ihr Monster zu besiegen.

War jeder Spieler an der Reihe, ist der Level beendet. Nun erhalten die Spieler Legendenpunkte für noch in ihrem Besitz befindliche Wandertrophäen.

Level	Legendenpunkte je Wandertrophäe
Ruinen	1
Höhlen	2
Dämonenfestung	3

Alle Spieler erneuern ihre verbrauchten Ausrüstungskarten. Dazu drehen sie diese um 180°. Sie sind ab sofort wieder einsetzbar. Die Lebens- sowie Manamarker werden wieder auf das entsprechende max-Lebens- bzw. max-Manaplättchen gesetzt.
Anschließend wird der Startspieler für den nächsten Level bestimmt: Wer die wenigsten Legendenpunkt-Plättchen besitzt (Legendenpunkte durch Erfahrung und Trophäenplättchen werden hier nicht berücksichtigt), wird neuer Startspieler. Herrscht Gleichstand, wird der Spieler Startspieler, der im Uhrzeigersinn am nächsten vom vorherigen Startspieler sitzt.

Alternatives Level-Ende

Der Level endet sofort, wenn alle Spieler besiegt wurden. In diesem Fall gibt es kein Phasen-Ende.

Anmerkung: Bestimmte Ausrüstungskarten erlauben auch während eines Levels verbrauchte Karten zu erneuern und sofort wieder zu verwenden.
Diese werden in der Kartenerklärung erläutert.

Beispiel: Der Spieler erhält nach Ende des ersten Levels zwei Legendenpunkte, jeweils einen für seine 2 Wandertrophäen. Seinen Lebens- sowie den Manamarker setzt er wieder auf das entsprechende max-Plättchen. Anschließend erneuert er noch seine zwei Ausrüstungskarten Blitzschlag und Arkaner Verband.

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, nachdem sich die Spieler in Level 3, der Dämonenfestung, behauptet haben.

Es kommt nun zur Schlusswertung. Jeder Spieler zählt seine erhaltenen Legendenpunkteplättchen zusammen und addiert folgende Punkte hinzu:

a) Alle Spieler erhalten je nach angesammelter Erfahrung folgende Legendenpunkte:

Erfahrung	16-19	20-23	24-27	28-29	30+
Legendenpunkte	8	10	13	16	20

b) Alle Spieler erhalten Legendenpunkte entsprechend der Werte ihrer gesammelten Trophäenplättchen.

c) Die Spieler mit dem meisten Gold erhalten 6 Legendenpunkte, die mit dem zweitmeisten 3 Legendenpunkte.

Wer nun die meisten Legendenpunkte besitzt, ist der Gewinner und geht als ruhmreichster Held in die Geschichte von Lost Legends ein.

Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg.

Beispiel: Der Spieler bekommt 11 Punkte über die angesammelten Legendenpunkt-Plättchen, 10 Punkte über die Erfahrung, 24 Punkte für die Trophäenplättchen sowie 3 Punkte für das zweitmeiste Gold am Ende des Spiels. Insgesamt hat er sich 48 Legendenpunkte erkämpft.

Vielen Dank an die Testspieler von Lost Legends:

David Eggers, Howard Lopez, Zak Kalles, Joe Pasini, Reilley Scott, Elisa Talbot, Daniel Nelon, Jake Waltier, Jocelyn Skillman, Stephen Ross, Tim Linnemann, Michael Sirtl, Anita Brown, Markus Schmitz, Wolfgang Panning, Anika Schröter, Captain Awesome

© Copyright 2013 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Kartenerklärung – Ausrüstungskarten

„Aktuelles Monster“ bedeutet: Das Monster, welches der Spieler vor seinem Heldentableau liegen hat.

Streitaxt, Wurfmesser & Knochenstab (Level 1)

Bei allen drei Waffen kann sich der Spieler beim Basisschaden (oberste Zeile) für eine von zwei Schadensarten entscheiden, die er beim Angriff zufügen möchte.

Beispiel: Alex (Assassine) entscheidet sich mit der Streitaxt anzugreifen und fügt 1 Fernkampf sowie 1 Nahkampfschaden zu. Die Schnitterdämonen halbieren zwar Nahkampf und Fernkampfschaden, dennoch erleiden sie jeweils einen Schaden, da immer zugunsten des Spielers gerundet wird. Somit erleiden sie insgesamt 2 Schaden und sind besiegt. Hätte Alex seinen Kurzbogen für den Angriff gewählt, hätten die Schnitterdämonen nach der Halbierung nur 1 Schaden erlitten und es wäre zum Monsterangriff gekommen.

Stab des Lich, Drachentöter, Bogen des Jägers & Knochenbrecher (Level 3)

Verbraucht ein Spieler eine dieser Waffen, um einen bestimmten Monstertyp zu besiegen, wird die Waffe zurück in die Schachtel gelegt und steht dem Spieler damit nicht mehr zur Verfügung.

Streitkolben (Level 2)

Besitzt ein Spieler den Streitkolben sowie die Fähigkeiten , und , so verringert er bei jedem Angriff durch ein Monster 1 , oder .

Trophäenjäger (Level 1)

Beispiel: Stefan (Jäger) greift die Schnitterdämonen mit seinem Kurzbogen an und verursacht 1 Schaden. Da er schon eine Humanoiden Trophäe besitzt, verbraucht er den Trophäenjäger und fügt zusätzlich 1 Chaosschaden zu. Somit sind die Schnitterdämonen besiegt.

Zielsicherer Schlag (Level 3)

Beispiel: Ani (Barbar) verbraucht den Zielsicheren Schlag und fügt zusätzlich 6 Nahkampfschaden zu, weil sie 3 Tiertrophäen besitzt.

Mentaler Raub (Level 3)

Beispiel: Ani (links, Barbar) verbraucht Mentaler Raub, um Franks (rechts, Zauberin) Implosion zu nutzen und fügt so 3 Magieschaden zu. Zusätzlich gibt sie noch 2 Mana aus und fügt 4 Magieschaden mehr zu. Implosion steht Frank nun nicht mehr zur Verfügung.

Waffe Replizieren (Level 3)

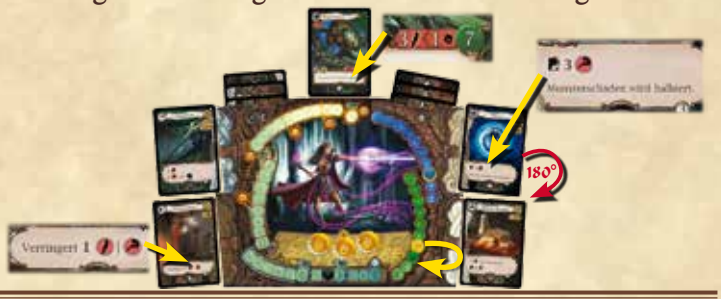
Benutzt ein Spieler Waffe replizieren, muss er das Monster in diesem Angriff besiegen, um die 2 zusätzlichen Erfahrungspunkte zu erhalten.
Der Verbrauchen-Effekt einer Waffe kann mit Waffe replizieren nicht benutzt werden.

Beispiel: Frank (links, Zauberin) verbraucht Waffe Replizieren und verursacht mit Anis (rechts, Barbar) Knochenbrecher 6 Nahkampfschaden zu. (3 oberste Zeile, 3 durch Nahkampfähigkeit von Ani.)

Orkan (Level 2)

Benutzt ein Spieler den Orkan und das Monster wird in diesem Angriff nicht besiegt, erhält der Spieler beim Monsterangriff nur den halben Schaden. Dabei wird der Schaden halbiert, der nach Abzug aller Rüstungsteile und anderer Ausrüstungskarten übrig bleibt. Es wird immer zugunsten des Spielers gerundet.

Beispiel: Frank (Zauberin) hat in seinem Angriff den Orkan verbraucht und erhält nur den halben Schaden des Verschlingers. Dank des Eichenschildes erleidet Frank nur 3 Schaden (2 Nahkampf, 1 Chaos). Dieser wird halbiert und zu Gunsten von Frank abgerundet, so dass er nur noch 1 Schaden erleidet.



Steinhaut (Level 2)

Benutzt ein Spieler die Steinhaut, kann er zusätzlich zum Verringern von 2, oder , gegen die Abgabe von 1, 1 Schaden jeglicher Art verhindern. Er kann so viel zusätzlichen Schaden verhindern, wie er Mana zur Verfügung hat.

Beispiel: Ani (Barbar) verbraucht die Steinhaut und verringert 2 Nahkampfschaden des Verschlingers. Zusätzlich gibt sie 1 Mana ab und verhindert 1 Chaosschaden. Sie erhält nur noch 1 Schaden.

Blitzschlag (Level 1)

Verbraucht ein Spieler den Blitzschlag, fügt er zusätzlich 1 zu.

Ist der Angriff abgeschlossen, kann der Spieler 1 ausgeben, um die Karte direkt zu erneuern. Sie kann somit in einem der nächsten Angriffe wieder verwendet werden.

Regeneration (Level 1)

Benutzt ein Spieler die Regeneration, darf er eine in einem vorherigen Zug verbrauchte Ausrüstungskarte vom Typ , oder sofort erneuern und wieder verwenden.

Beispiel: Ani (Barbar) verbraucht die Regeneration, um ihr Ausweichen zu erneuern. Somit kann sie erneut den Effekt von Ausweichen nutzen.

Zauberfoliant (Level 2)

Benutzt ein Spieler den Zauberfolianten, darf er bis zu **2 oder** erneuern, die in einem vorherigen Zug verbraucht worden sind. Er kann auch **1 und 1** erneuern.

Beispiel: Ani (Barbar) verbraucht ihren Zauberfolianten und erneuert ihren Orkan sowie ihren Polymorph.

Polymorph (Level 1)

Benutzt ein Spieler den Polymorph, legt er sein vor sich liegendes Monster zurück in die Schachtel und zieht 3 Monster vom Reservestapel des aktuellen Levels. Er sucht sich eins aus und legt es vor seinem Heldentableau ab. Die übrigen werden wieder in den Reservestapel gemischt. Hat das Monster einen Ansturm-Effekt, tritt dieser nicht ein.

Anmerkung: Polymorph darf nur vor einem Angriff verbraucht werden. Das Monster muss dann angegriffen werden.

Verwandlung (Level 2)

Beispiel: Ani (Barbar) verbraucht die Verwandlung und ersetzt den Höhlendrachen durch die Harpyie. Sie legt den Höhlendrachen, Troll und Verschlinger in einer von ihr gewählten Reihenfolge (verdeckt) zurück auf den Monsterstapel. Hat das ersetzte Monster einen Ansturm-Effekt, tritt dieser nicht ein.

Anmerkung: Verwandlung darf nur vor einem Angriff verbraucht werden. Das Monster muss dann angegriffen werden.

Verbannung (Level 3)

Benutzt ein Spieler die Verbannung, muss er das gezogene Monster nicht mit dem nächsten Angriff besiegen, um die 3 zusätzlichen Erfahrungspunkte zu erhalten. Es reicht, wenn er es in einem der folgenden Züge besiegt. Besitzt das Monster einen Ansturm-Effekt, so tritt dieser nicht ein. Verbannung kann nicht genutzt werden, wenn der Monsterstapel bereits leer ist.

Geschickter Handschuh & Finsterer Handschuh (Level 1)

Beide Karten lassen den Spieler eine Fähigkeit eines Mitspielers während der **1. Phase: Kampfvorbereitung** nutzen, um beim Ausrüsten neuer Karten evtl. weitere Abzüge zu erhalten. Bei jeder gewählten Karte kann die genutzte Fähigkeit neu bestimmt werden.

Beispiel: Ani (Barbar) hat den Jadestab gewählt und erhält einen Abzug von 1 durch ihre Nahkampffähigkeit. Dank des Finsteren Handschuhs darf sie die Magiefähigkeit von Frank (Zauberin), der links von ihr sitzt nutzen, um einen weiteren Abzug von 2 zu erhalten. Sie muss noch 3 Gold bezahlen.

Eiserne Ration & Heiltrank (Level 1 & 2)

Sobald ein Spieler eine dieser Karten in der **1. Phase: Kampfvorbereitung** als Ausrüstung anlegt, schiebt er sofort einmalig sein max-Lebensplättchen sowie den Lebensmarker um ein Feld auf der Lebensleiste nach oben. Für den Rest des Spiels hat der Spieler nun 1 mehr. Während der **2. Phase: Monster bekämpfen,** können die Karten verbraucht werden, um den Lebensmarker 1 oder 2 Felder nach oben zu schieben, jedoch nie über das Feld mit dem max-Lebensplättchen hinaus.

Beispiel: Ani (Barbar) legt die Eiserne Ration als Ausrüstung an und erhöht somit ihr maximales Leben um 1.

Arkaner Verband & Manatrank (Level 1 & 2)

Sobald ein Spieler eine dieser Karten in der **1. Phase: Kampfvorbereitung** als Ausrüstung anlegt, schiebt er sofort einmalig sein max-Manaplättchen sowie den Manamarker um ein Feld auf der Manaleiste nach oben. Für den Rest des Spiels hat der Spieler nun 1 mehr. Während der **2. Phase: Monster bekämpfen,** kann die Karte verbraucht werden, um seinen Lebensmarker 1 oder 2 Felder nach oben zu schieben, jedoch nie über das Feld mit dem max-Lebensplättchen hinaus.

Kartenerklärung – Monsterkarten (Spezielle Monstereffekte)

Verschlinger (Level 2)

Greift das Monster an, muss der Spieler eine seiner Fähigkeiten zurück in die Schachtel legen. Besitzt er nur seine zwei Start-Fähigkeiten, passiert nichts.

Troll & Hydra (Level 2 & 3)

Greift das Monster an, wird von jedem Monster ein Schadenspunkt entfernt und zurück in den Vorrat gelegt. Hat ein Monster noch keinen Schaden erlitten, passiert nichts.

Zyklop (Level 3)

Greift das Monster an, kann sich der Spieler nicht mit Ausrüstungskarten des Typs Rüstung verteidigen. Besitzt er Zauber oder Artefakte die Schaden reduzieren, kann er diese nutzen.

Chaosdrache (Level 3)

Besiegt ein Spieler ein Monster und ein Chaosdrache liegt vor dem Heldentableau eines anderen Spielers, wird dem Spieler am Zug 1 Chaosschaden zugefügt.